

## Nota de prensa

### ‘Juega como Chica’, los videojuegos son para mujeres

- **Serie de seis eventos en línea busca acercar a las niñas y jóvenes costarricenses al mundo del gaming, hablando desde el ocio, la industria, la educación o el machismo que sufren a diario las videojugadoras.**
- **Está orientado a niñas y jóvenes de colegio en Costa Rica. Se podrá acceder de manera gratuita a través de las redes sociales. La primera cita, el 14 de octubre a las 3:30 p.m.**

(Costa Rica, octubre de 2021) La brecha de género afecta de manera significativa a la industria de los videojuegos. ‘Juega como Chica’ busca acercar a las niñas y jóvenes costarricenses a un mundo que muchas consideran exclusivamente de hombres, por lo que ni siquiera piensan en ello como un posible futuro profesional.

Y nada más alejado de la realidad. Las jóvenes tienen toda la potencialidad de incorporarse a un mundo que les gusta. Un estudio realizado por [Newzoo, apunta que aproximadamente la mitad de gamers en el mundo son mujeres](#).

Pero las cifras dentro de la industria están muy alejadas de la paridad. Según el Balance de Equilibrio de Género de 20-First, apenas el [16 % de puestos ejecutivos en compañías desarrolladoras de videojuegos](#) estaban ocupados por mujeres, en 2020; mientras que en 2021 aproximadamente [el 30 % de puestos en desarrollo de videojuegos son para mujeres](#), inciden los datos de Statista.

A lo largo de seis eventos, a desarrollarse entre octubre de 2021 y junio de 2022, en ‘Juega como Chica’ se tocará el sector del gaming desde distintas perspectivas: ocio, educación STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas), empleo en el sector, las reacciones machistas que sufren a diario las mujeres que juegan en línea o el mundo de los deportes electrónicos profesionales (esports).

La primera cita tendrá lugar el próximo jueves, 14 de octubre, a las 3:30 p.m. Bajo el título ‘La industria de los videojuegos en Costa Rica’, contará con tres ponentes de alto nivel y se replicará a través de las diversas plataformas de [Ticas Poderosas](#), que organiza el evento con el apoyo de la [Embajada de España en Costa Rica](#) y la [Organización de Estados Iberoamericanos](#), cuyas redes también lo emitirán en directo.

#### CONTACTO

Ayleen Marín  
Técnica de proyectos OEI Costa Rica  
[prensa.cri@oei.int](mailto:prensa.cri@oei.int)  
(+506) 2100-9126

Quienes lo deseen, podrán recibir los enlaces para disfrutar el evento llenando este [Formulario de Inscripción a Juega como Chica](#).

## INNOVADORA INICIATIVA

“Nos ilusiona enormemente impulsar, junto a un actor fundamental en el fomento de la educación y la cultura como es la OEI, esta innovadora iniciativa para potenciar las vocaciones científicas y tecnológicas en la infancia y la juventud costarricenses a través de un sector con tanto futuro, y tan cercano a la juventud, como es la industria de los videojuegos”, expresa la embajadora de España en Costa Rica, Cristina Pérez.

Y es que la cooperación cultural española apoya el fomento de las vocaciones STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, en conexión con las Artes y Humanidades) en niñas y jóvenes. “Estamos convencidos de que la ciencia del mañana necesita el talento que pueden ofrecer las niñas y jóvenes de hoy”, comenta la diplomática, quien también destaca la aportación al proyecto de destacadas voces femeninas españolas del sector de los videojuegos y del ámbito científico: “Estamos convencidos de la importancia de la labor de divulgación de la sociedad civil en este objetivo”.

Roberto Cuéllar, Representante en Costa Rica de la Organización de Estados Iberoamericanos apunta que “el de los videojuegos es un sector con cada vez mayor importancia y las niñas y jóvenes de hoy deben contar con igualdad de condiciones para poder acceder al mismo. Iniciativas de este tipo ayudan a que vean que es posible entrar en un mundo que les gusta”. Por eso, apoyar eventos como ‘Juega como Chica’ tiene todo el sentido para este organismo de cooperación multilateral.

## LA CRECIENTE INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Existe una fuerte correlación entre las chicas que son [grandes jugadoras de videojuegos y la probabilidad de que estas continúen su carrera](#) enfocadas a obtener títulos en el ámbito de las Ciencias Naturales, Tecnología, Ingeniería Arte y Matemáticas (STEAM, por sus siglas en inglés).

Costa Rica cuenta con una industria creativa en crecimiento que aporta un 2,2% del PIB (2015), donde los videojuegos forman parte de ella dentro del sector audiovisual.

A inicios de año, Costa Rica tenía contabilizadas 35 empresas desarrolladoras de videojuegos, de las que 20 ya forman parte activamente de la exportación. El sector nacional genera unos 700 empleos directos (entre videojuegos y animación digital), a los que hay que sumar los aproximadamente 1.000 empleos que ofrecen las multinacionales instaladas en el país que ofrecen trabajos relacionados con el sector.

## NUESTRAS PONENTES

Ana ‘Anouc’ Oliveras

Pionera española de los esports (deportes electrónicos). Cuenta con más de 20 años de experiencia como jugadora profesional, CEO de clubes y diversos proyectos relacionados con los esports. Fue directora de [Top Gamers Academy](#), primer reality-talent mundial de videojuegos. En la actualidad es

### CONTACTO

Ayleen Marín  
Técnica de proyectos OEI Costa Rica  
prensa.cri@oei.int  
(+506) 2100-9126

CEO de [Squarebox](#), un espacio dedicado al desarrollo de talento y a la formación en esports y videojuegos, dos sectores en pleno auge, preparando a futuros agentes del sector.

#### Keyla Bermúdez

Tiene seis años de experiencia en Dirección de Operaciones y ocho años de experiencia en Dirección de Proyectos de desarrollo de Videojuegos en [Canu Arts Videogame Development Studio](#) y para [Stoneball Studio](#). Es miembro de junta directiva de la [ASODEV \(Asociación del Desarrolladores de Videojuegos de Costa Rica\)](#) desde 2017. Es licenciada en Administración de Negocios de la Universidad de las Ciencias y el Arte de Costa Rica.

#### Marianghel Monge

Trabaja en [Headless Chicken Games](#), en Desarrollo de Videojuegos. Cuenta con un Bachillerato en Informática y Tecnología en Multimedia en la Universidad de Costa Rica (UCR) y actualmente es estudiante en la Licenciatura en Experiencia de Usuario.

### **Sobre la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)**

Bajo el lema “Hacemos que la cooperación suceda”, la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) es, desde 1949, el primer organismo intergubernamental de cooperación Sur-Sur del espacio iberoamericano.

En la actualidad, forman parte del organismo 23 Estados miembros y cuenta con 18 oficinas nacionales, además de su Secretaría General en Madrid. Con más de medio millar de convenios activos junto a entidades públicas, universidades, organizaciones de la sociedad civil, empresas y otros organismos internacionales, la OEI representa una de las mayores redes de cooperación de Iberoamérica. Entre sus resultados, la organización ha contribuido a la drástica reducción del analfabetismo en Iberoamérica, alfabetizando y proporcionando educación básica a cerca de 2,3 millones de jóvenes y adultos, así como formación a más de 100.000 docentes iberoamericanos.

#### CONTACTO

**Ayleen Marín**  
Técnica de proyectos OEI Costa Rica  
[prensa.cri@oei.int](mailto:prensa.cri@oei.int)  
(+506) 2100-9126